نماذج من أسئلة المراجعة للصف الاول الإعدادى ترم ثانى 2017 / 2018
- م/ عرفات - صفحة (1)

السؤال الأول : أكمل ما يلي :

من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر :

-1 ....
-2 ....
-3 ....
-4 ....

السؤال الثاني : ما المقصود بالمصطلحات التالية :

التعدي الإلكتروني عبر الإنترنت Cyber Bullying :
الازدراء Contempt :
الرسائل المزعجة Spam :
الصفع السعيد Happy Slappin:
جدر الحماية Firewall:

السؤال الثالث ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✘) أمام العبارة الخاطئة:

1. الازدراء هو وضع تعليق غيرمهذب أو غيراخلاقى فى محادثة على الانترنت .
2. التصيد الاحتيالى برامج صغيرة ضارة لها القدرة على الانتشار تصيب اجهزة الكمبيوتر.
3. من ارشادات الجلوس امام الكمبيوتر تجنب الاستمرار فى وضع الجلوس فترات طويلة مع اخذ قسط من الراحة.
4. من ارشادات الجلوس امام الكمبيوتر وضع سماعة الهاتف بين الكتف والرأس.
5. من ارشادات الجلوس امام الكمبيوتر الحفاظ على مسافة 45-70سم من الشاشة.
6. اثناء الجلوس امام الكمبيوتر تكون الرأس على استقامة واحدة مع العمود الفقرى فى الوضع الطبيعى.
7. اثناء الجلوس امام الكمبيوتريجب أن يكون وضع الشاشة فى مستوى الأنف .
8. يجب اختيار مكان ذو اضاءة جيدة للجلوس أمام الكمبيوتر.
9. لا يجب أن يكون مستوى الكرسى والجهاز متناسبين .
10. الجزء الذى يحتوى على مكونات جهاز الكمبيوتر يجب ان يكون بعيدا عن الجسم بمسافة متر تقريبا.
11. يجب أن يبتعد جسم المستخدم عن المكتب أكبر مسافة ممكنة.
12. من المفيد وضع قاعدة خشبية على المكتب للمساعدة على عدم إنحناء الرقبة.
13. يجب عدم تناول المشروبات أثناء العمل على الكمبيوتر لفترة طويلة.
14. لعدم تأثير المفاصل يجب الجلوس بطريقة سليمة وتحريك الرقبة بشكل عشوائى كل (20) دقيقة.
15. الصفع السعيد يكون فيه أكثر من شخص ضد الضحية .

السؤال الرابع اكمل العبارات التالية:

1-تظاهر شخص محتال بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية أومالية من آخرين يسمى ....
2-................هى رسائل الكترونية غير مرغوب بها ، تأتى بكثرة من جهات الاعلانات أومن المجموعات.

3-تجنب تعريض الرقبة ....وحاول تجنب التغيرات المفاجئة للجو كالانتقال من جو ساخن الى تكييف بارد.
4-..................يقصد به اى خروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو القصيرة.
5-ينصح غلق الشاشة بين ساعات العمل لمدة .... دقائق كل ساعة جلوس امام الجهاز.

<u>السؤال الخامس اذكر المصطلح العلمى:</u>

1. **هو رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتى بكثرة من بعض الجهات.**
2. **تظاهر شخص محتال بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية أو مالية .**
3. **الخروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية.**
4. **عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا .**
5. **يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به الى مواقع قد تكون منافية للآداب أو غير آمنة.**
6. **وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت .**

<u>السؤال السادس اختر الاجابة الصحيحة مما بين القوسين:</u>

1. **اتفاق اثنان على تصوير صديقهما دون علمة فى موقف محرج له وقاموا بنشرة على الانترنت يمثل.**
(ازدراء – صفع سعيد – تصيد احتيالى).
2. **وصلتك رسالة الكترونية تبشرك بربح مبلغ مالى وتطلب ارسال بعض البيانات ومبلغ مالى مصاريف ادارية لاستلام الجائزة يمثل ذلك (رسائل مزعجة – برامج ضارة – تصيد احتيالى).**
3. **لكى تمنع الدخول الغير مصرح به الى مواقع معينة قد تكون منافية للآداب نستخدم**
(- Spam - Contempt Firewall)
4. **قيام أحد الأشخاص بمحادثتك بطرقة غير مهذبة أو أخلاقية يعد هذا التصرف**
(- Spam – Cyber Bullying Firewall)
5. **عليك الابتعاد عن الشاشة بمسافة لا تقل عن .... سم واستخدام شاشة ذات مواصفات جيدة**
(70 - 50 – 30 – 10)
6. **أثناء الجلوس أمام شاشات الكمبيوتر حول نظرك عن الجهاز كل .... دقائق لمدة 10 ثوانى**
(70 - 50 – 30 – 10)

<u>السؤال الأول أذكر مكونات واجهة برنامج Scratch :</u>

1-
2-
3-
4-

<u>السؤال الثانى</u> : ماهى خطوات تغيير اللغة العربية في برنامج Scratch :

<u>السؤال الثالث ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✘) أمام العبارة الخاطئة:</u>

1. تتميز البرمجة باستخدام برنامج Scratch بالبساطة وبأنها لغة رسومية.
2. يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهة باللغة الانجليزية فقط.
3. يستخدم برنامج Scratch ما يسمى ب Blocks (اللبنات أو الأوامر).
4. البرمجة باستخدام برنامج Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية.
5. يمكن من خلال برنامج Scratch عمل قصص تفاعلية وتصميم ألعاب ورسومات وأشكال متحركة.
6. لا يمكن إضافة تأثيرات صوتية على المشروعات التى تقوم بتصميمها بنفسك .
7. برنامج Scratch برنامج غير مجانى لا يمكن الحصول عليه من الانترنت.
8. برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط .
9. برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل.
10. يمكن تشعيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux فقط.
11. منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع.
12. لا يمكن إضافة خلفيات إلى خلفية المنصة .
13. منطقة الكائنات Sprites يوجد به الكائنات المستخدمة فى المشروع.
14. لا يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملء الشاشة .
15. للتحكم فى تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالضغط عليه والسحب والافلات .

المحور الرأسى Y هو الاتجاه الموجب "أعلى المنصة"والاتجاه السالب "اسفل المنصة".

16. يمكن تحديد مكان الكائن يسار المنصه بتغيير قيمة (X,Y) بالقيم (-220,0)حيث قيمة (Y= -220) وقيمة (X=0).
17. المقطع البرمجى هو مجموعة من الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين.
18. عند تركيب الأوامر يظهر خط أبيض أسفل الأمر لتوضيح مكان تركيب الأوامر.
19. الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks.
20. مجموعة Motion تحتوى على أوامر تستخدم فى حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد اتجاهاتها .
21. مجموعة Events تحتوى على أوامر تستخدم فى تحديد الأحداث التى تقع على الكائنات لبدء خطوات التشغيل.
22. مجموعة Looks تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونه.
23. لا يختلف برنامج Scratch عن لغات البرمجة العادية.
24. منطقة المنصة Stage هى التى يتم فيها بناء المقاطع البرمجية.
25. جميع ال Blocks فى Scratch توجد فى مجموعة واحدة.
26. لا يمكن وجود أكثر من كائن Sprite على المنصة.
27. المقطع البرمجى يجب ألا يزيد فيه الأوامر عن ثلاثة .

28.الأمر الخاص بتوقيت تنفيذ المقطع البرمجى يوضع فى نهاية الأوامر من أسفل.

السؤال الرابع اختر الاجابة الصحيحة مما بين القوسين:

1. .... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع (منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
2. تمكنك .... من إضافة خلفيات مختلفة للمنصة (منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
3............... يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع (منطقة الكائنات – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)
4.................... هى الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة والتى تستخدم فى المقاطع البرمجية (Control – Motion – Blokes – Scripts)
5.هى عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks (Control – Motion – Blokes – Scripts)
6. .... هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين كما تركب لعبة Puzzles (الكائن – أبعاد المنصة – مجموعات البرمجة – المقطع البرمجى)
7. تحتوى .... على Blocks تستخدم فى حركة الكائنات أودورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة وتكون أوامرها باللون الأزرق (Control – Motion – Blokes – Scripts)
8.الأمر البرمجى .... يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات ((point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0))
9.الأمرالبرمجى .... يحدد اتجاه حركة الكائن (يمين – يسار – أعلى - أسفل) ((point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0))
10. الأمر البرمجى .... يحدد نقطة انتقال الكائن لمكان المحور الأفقى والرأسى على المنصة ويمكن تغيير قيمتها ((point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0))
11. أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه فى بداية المقطع البرمجى (When Clicked – Motion – Looks – Scripts)

السؤال الخامس اذكر المصطلح العلمى:

1.يتميز بالبساطة وبأنه برنامج رسومى لتصميم العاب وحركات كما يوفر واجهة البرنامج باللغتين الانجليزية والعربية
2.يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع
3.يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع
4.هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين
5. تحتوى على مجموعة الأوامر المستخدمة فى حركة الكائنات أودورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة

6. تحتوى على أوامر تستخدم فى تحديد الأحداثالتى تقع على الكائنات لبدء خطوات البرنامج
7. تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونه

س6 أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(المقطع البرمجى – منطقة الكائنات – Stage- X - Y – Control - Motion)

1- البعد .... على المنصة مسئول عن التحكم فى الجانب الأيمن والأيسر.
2- .... عبارة عن تجمع من مجموعة أوامر يتم تركيبها بمنطقة Script Area.
3- .... تعبر عن المكان الذى سوف يظهر به نتيجة العمل فى المشروع.
4- يمكن معرفة معلومات عن الكائن من خلال الرمز الموجود فى ....
5- يوجد أمر Wait فى المجموعة ....

س7 اذكر المصطلح العلمى باللغةالانجليزية التى تدل عليه الجمل التاليه :

1- عبارة عن الأوامر التى يتم اختيارها وكل أمر يؤدى عمل معين
2- منطقة يتجمع بها المقاطع البرمجية.
3- عبارة عن العنصر الذى يتم التعامل وإضافة تأثيرات عليه.

س8 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1. يتم تجميع المقاطع البرمجية فى منطقة Stage .
2. الأمر Say ينتمى للمجموعة Control.
3. لا يمكن التحكم فى دوران الكائن Sprite على المنصة .
4. يمكن اضافة خلفيات مختلفة للمنصة Stage .
5. الاختيار Direction الموجود فى نافذة معلومات الكائن يتحكم فى اتجاه حركة الكائن.
6. توجد أوامر التكرار فى مجموعة Blocks Control.
7. عند استخدام الأمر Repeat لا يمكن التحكم فى عدد مرات تنفيذ الأمر.
8. الأمر Duplicate يستخدم فى تكرار المقطع البرمجى.
9. لا يمكن فى برنامج Scratch تكرار أمر أكثر من 5 مرات.
10. لحفظ المشروع نختار الأمر Save أوSave as من قائمة Edit.

س 9أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(المقطع البرمجى – شريط القوائم – Show – Events - Motion)

1- أمر الحدث Clicked يوجد فى المجموعة ....
2- الأمر Go to يوجد فى المجموعة ....
3- الاختيار .... فى نافذة معلومات الكائن يؤدى لإختيار وإظهار الكائن من المنصة.
4- أمر الحدث Clicked يوضع فى نهاية .... فى منطقة البرمجة .
5- يمكن تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية من الرموز الموجودة فى ....

س 10أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(شريط أدوات التحكم – - File - Forever – Edit –Open (Undelete

1. لفتح ملف سبق حفظة نختار الأمر .... من قائمة File.

2.يتم تصغير وتكبير حجم القائمة على المنصة من الرموز الموجودة في ....
3.أمر ....يستخدم للتراجع عن حذف الكائن أو حذف أمر Block.
4.لتحويل المنصة إلى النمط الصغير نختار الأمر Small Stage Layout من قائمة ....
5.الأمر .... يستخدم فى التكرار عدد غير محدد المرات .

<u>س11رتب الخطوات التالية لحفظ مشروع (Scratch):</u>

(   ) تحديد اسم المشروع من خانة File Name.   (   ) اختيار الأمر Save as.

(   ) فتح قائمة File من شريط القوائم .   (   ) تحديد مكان حفظ المشروع ثم الضغط على زر Save

س٤ : أذكر طريقتين لإضافة كائن على المنصة (Stage) ؟

س٥ : أكمل مل يلى :

when clicked
repeat 10
move 30 steps
wait 0.5 secs

أ – ناتج تنفيذ المقطع البرمجى المقابل ....

ب – استبدال الأمر (Repeat) بالأمر (Forever) يؤدى إلى ....

س١ : وضح وظيفة كل من الأشكال الآتية فى شـريط أدوات المؤشـر وتأثيرها على الكائن .

الرمز	الوظيفة
	....
	....
	....
	....
	....

<u>س : صحح ما أسفله خط فى الجمل التالية :</u>

1-الحدث (Change Y) من مجموعة (<u>Event</u>) يتعامل مع المحور الرأسى .
2-الأمر (<u>Forever</u>)) يستخدم فى التكرار عدد محدد من المرات .
3-الأمر (<u>Save As</u>) يستخدم لحفظ التغييرات على مشروع سبق حفظه .
4-الأمر (<u>Undo</u>) يستخدم من قائمة (Edit) للتراجع عن حذف الكائن .
5-عند استخدام الأمر <u>Paint Your Own Sprite</u> يمكننا إضافة كائن من مكتبة الكائنات فى البرنامج.

<u>س اكتب رقم العنصر المناسب من العمود (أ) بجوار ما يناسبه من العمود (ب)</u>

	(أ)		(ب)
1	الأمر (Forever))		يتعامل مع الجانب الأيمن والأسفل
2	الأمر (Change))		يستخدم فى تكرار أمرعدد معين من المرات
3	الأمر (Repeat))		يستخدم فى نسخ المقطع البرمجى
4	(Duplicate)		إنشاء ملف أومشروع جديد
5	الأمر (New))		يستخدم فى التكرار عدد لا نهائى من المرات

<u>السؤال السادس ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:</u>

1.الأمر repeat يستخدم فى تكرار عدد مرات محددة .
2.الأمر forever يستخدم فى تكرار لا نهائى من المرات .
3.قيمة الانتظار فى الأمر wait(1) واحد ثانية ولا يمكن تعديلها .
4.قيمة التكرار فى الأمر repeat(10) 10 مرات ويمكن تعديلها .
5.لفظ المشروع من قائمة Edit اختر Save as.
6.اسم الملف الذى تم إنشاؤه يأخذ الامتداد Sb2.
7. يمكن إضافة كائن جديد من شريط الأدوات .
8.نافذة مكتبة الكائن فيها مجموعات كبيرة من الكائنات مقسمة إلى فئات مختلفة .
9.لإنشاء ملف جديد من قائمة File نختار الأمر New.
10.يمكن التعامل والتحكم فى الكائن على المنصة من حيث التكبيروالتصغير باستخدام خيارات شريط أدوات التحكم.
11.يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة .
12.يمكن حذف أى كائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة.
13.عند حذف الكائن من لوحة الكائنات يتم أيضا حذفه من على المنصة.
14.للتراجع عن حذف الكائن نختار delete.
15.يمتاز ملف برنامج (Scratch) بأنه يعمل على أى جهاز كمبيوتر به برنامج عرض فيديو.
16.لا يمكن التحكم فى عدد مرات تنفيذ أمر معين داخل برنامج (Scratch).
17.الأمر(Info) يستخدم فى عرض معلومات عن الكائن (Sprite).
18.يمكن تكرار الأوامر بشكل فردى فى (Scratch) ولكن لا يمكن تكرار مقطع برمجى مكون من مجموعة(Blocks).
19.يوجد أمر تصغير وتكبير حجم الكائن فى القائمة المختصرة للكائن.

<u>السؤال السابع اختر الاجابة الصحيحة مما بين القوسين:</u>

1.لعمل تكرار الأمر داخل المقطع البرمجى يمكنك استخدام .... والتى يوجد بها أوامر التكرار
(Blocks Looks – Blocks Motion –Blocks Control)
2.تكرار عدد مرات محددة ويستخدم الأمر .... (– repeat forever - control)
3. تكرار لا نهائى من المرات ويستخدم الأمر .... (– repeat forever - control)
4.لحفظ الملف من قائمة File اختر .... (Cut – Copy – Save as)
5.اسم الملف الذى تم إنشاؤه يأخذ الامتداد .... (Txt – Php – Sb2)
6.يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق .... من القائمة المنسدلة (Delete -Duplicate - Save as)
7. يمكن حذف أى كائن عن طريق .... من القائمة المنسدلة (- Delete Duplicate - Save as)

<u>السؤال الثامن ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:</u>

1. يوجد شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch وهو من أهم الأجزاء فى البرنامج .
2.تبويب Sprits للتعامل مع اوامر المقطع البرمجى ومنطقة البرمجة.

3.تبويب Sound للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات .
4.تبويب Costumes أو Backdrop للتعامل مع مظاهرالكائنات أو خلفية المنصة والتعديل فيها.
5.عند الضغط على تبويب Costumes يمكن استخدام أدوات الرسوم والألوان المتاحة .
6.لا يمكن اختيار صور كخلفية للمنصة Stage لمشروعك .
7.عند تنشيط خلفية المنصة Stage لا يظهرالتبويب Backdrop .
8.flip left right بشريط أدوات التعديل تعكس صورة الخلفية أفقيا وكأنها أمام المرآه.
9.عند الضغط على flip up down تنعكس صورة الخلفية رأسيا .
10.يقصد بمظاهر الكائنات الأشكال المختلفة لنفس الكائن .
11.يمكنك التعرف على مظاهر الكائن النشط عند الضغط على تبويب Costumes .
12.لكل كائن يمكن أن يكون له أكثر من شكل .
13.يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن باستحدام الأمر next costume.
14.عند تنفيذ المقطع البرمجى بعد إضافة أمرالارتداد يرتد الكائن عندما يصل إلى حافة المنصة ولكن باتجاه مقلوب

<u>السؤال التاسع أكتب المصطلح العلمى:</u>

1)هى الصورة التى يتم إضافتها للمنصة stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالى.
2)توجد على شريط أدوات التعديل لعكس صورة الخلفية أفقيا وكأنها أمام المرآه.
3)توجد عل... ت التعديل لعكس صورة الخلفية رأسيا .
...يل ملف صوت أو تسجيل ملف صوت جديد.
...شغيل المشروع.
...ض منطقة التعديل فى شكل الخلفية.
...مظهر جديد للكائن .
...المنصة .

<u>(✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام</u>

نضغط على زر Pen فى التبويب Scripts.
...داخل البرنامج .
...سوتى داخل البرنامج.
...ورسومات على المنصة Stage.
...لف كخلفية للمنصة .


س٢ : اشرح نتيجة تطبيق المجموعة البرمجية الآتية على أى كائن .

المجموعة البرمجية	الوظيفة
when clicked / forever / change color effect by 25 / wait 1 secs	....

السؤال الثالث : أكمل ما يأتي

الأمر	الوظيفه
say Hello! for 2 secs	
say Hello!	
show	
hide	
clear graphic effects	

6.توجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات .
7.ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ فى أى برنامج.
8.لا يمكن التحكم فى إتجاه دوران الكائن أثناء التصميم .

<u>السؤال الثانى عشر ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:</u>

1-النمط (Color) يكون مصاحب للأمر (Change).
2-المظهر الحالى للكائن ثابت لا يمكن تغييره .

3-عند تنشيط الكائن يظهر التبويب (Costumes) بدلا من (backdrops).
4-يمكن تكرار مقطع برمجى معين بحيث لا يزيد التكرار عن (30) مرة.
5-الأمر (Think for ...Second) يستخدم فى إظهار رسالة فى نمط التفكير ثم تختفى.

س ١ : أكتب بجوار كل رمز الوظيفة الخاصة به فى الجدول الآتى :

م	الرمز	الوظيفة
١		
٢		
٣		
٤		
٥		

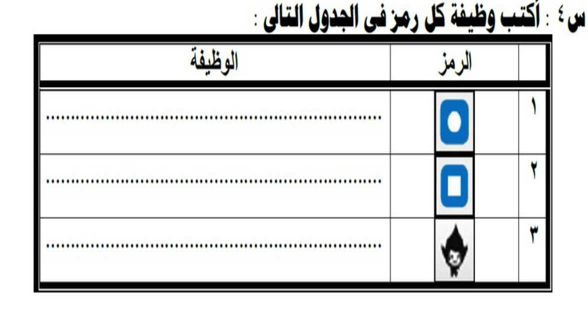
change y by 10

when down arrow key pressed
change y by -10

س: أكتب المصطلح العلمى:
1)اختيار فى التبويب (Backdrops) يؤدى لعكس صورة الخلفية رأسيا.
2)أمر يستخدم عندما نريد إرتداد الكائن عند الوصول لنهاية المنصة .
3)أمر يستخدم فى التبديل بين المظاهر المختلفة للكائن .
4)أمر يستخدم فى إظهار رسالة لا تختفى .   5)أمر يستخدم معه نمط (Color)، نمط (Whirl).
س :أكمل الجمل التالية مما بين القوسين: (Play sound – Degrees – Turn – Pen Down – Clear - Repeat)
1-أمر .... يستخدم فى دوران الكائن بزاوية معينة.
2-......................... أمر يستخدم فى مسح كل الخطوط والرسوم الموجودة على المنصة .
3-لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر (Move) مع الأمر ....
4-أمر ....فى مجموعة (Sound Block) ويشغل الصوت.
5-الأمر Pen Up يرفع القلم والأمر .... يستخدم فى وضع القلم .
س أكمل : 1)من الأوامر الموجودة فى المجموعة Pen Block .... ، .... ، ....
2)لتدوير الكائن بزاوية (45) درجة نستخدم الأمر ....
س اذكر المصطلح العلمى الذى تدل عليه الجمل التالية :
1-مجموعة من الأوامر التى تستخدم فى رسم خطوط وتلوينها .
2- مجموعة من الأوامر التى تستخدم فى إضافة وتسجيل ملفات الصوت.
3-أمر يستخدم لرفع القلم وعدم الرسم أثناء حركة الكائن .   4-أمر تكرار رسم خط لعدد (5) مرات.
5-شريط يوجد به تبويب الصوت (Sounds)

س ٤ : أكتب الأوامر التى تلخص هذا المقطع البرمجى الت

when clicked
clear
pen down
set pen color to
change pen size by 1
move 200 steps
turn 120 degrees
move 200 steps
turn 120 degrees
move 200 steps
turn 120 degrees


س ٤ : أكتب وظيفة كل رمز فى الجدول التالى :

	الرمز	الوظيفة
١		....
٢		....
٣		....

س ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1-يمكن رسم خط عند تحريك الكائن ولكن لا يمكن التحكم فى لون الخط.
2-الأمر (Clear) يستخدم فى مسح الخطوط والرسوم السابقة .
3-عند استخدام الأمر (Pen Up) يتم رسم خط عند حركة الكائن.
4-يحتوى برنامج Scratch على عدد محدود من ملفات الصوت .
5.الأمر(set Pen Size to) لا يمكن زيادة قيمته عن (3)

س أكمل الجدول التالى بالأمر المناسب :

	(أ)	(ب)
1	....	اضافة وتشغيل ملف صوت .
2	....	عمل دوران للكائن بزاوية معينة .
3	....	مسح جميع الخطوط والرسوم السابقة على المنصة .
4	....	التحكم فى لون خط الرسم .
5	....	رسم خط بالقلم (Pen).